KONAMI®

SLES-00524

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4988602060652/C

PlayStation

PAL

KONAMI®

Castlevania

Symphony of the night

KONAMI

PlayStation™

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation™. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation™ in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation™. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation™. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

AVVISO
CASTLEVANIA é un gioco originale, sviluppato dalla KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. KONAMI CO., LTD. rche si riserva tutti i dritti di copyright e di marchio depositato, come pure altri dritti di proprietá industriale concerneti questo gioco.
©1997 KONAMI. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da KONAMI. Sviluppato da KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO.

SLES-00524

Indice

Prologo ____ 3
I Personaggi ____ 5
Per Iniziare il Gioco ____ 9
Le Regole del Gioco ____ 10
I Comandi Elementari *(Per Controllare gli Orrori)* ____ 11
L'Organizzazione dello Schermo *(La Tua Prospettiva della Caccia)* ____ 13
Guida agli Oggetti ____ 15
Gli Incantesimi ____ 19
La Selezione dei Sistemi ____ 20
Le Stanze ____ 21
Crediti ____ 23
Il Cast ____ 24

Prologo

Dopo una successione di epiche battaglie, Richter Belmont riuscì finalmente ad annientare il Conte Dracula, l'antico vampiro risorto poco prima grazie ai poteri del sacerdote del male, Shaft.

Ma 4 anni dopo, in una notte di luna piena, il corpo di Richter sparì misteriosamente.

Senza nemmeno sapere da dove iniziare, Maria Renard si mise a cercarlo e fu proprio in quel momento che il fato intervenne.

Castlevania, il castello del Conte Dracula, che secondo la leggenda appare solo una volta ogni cento anni, si materializzò misteriosamente e all'improvviso.

Nel frattempo, strani e terribili poteri stavano alterando inevitabilmente la vita di un uomo chiamato Alucard.

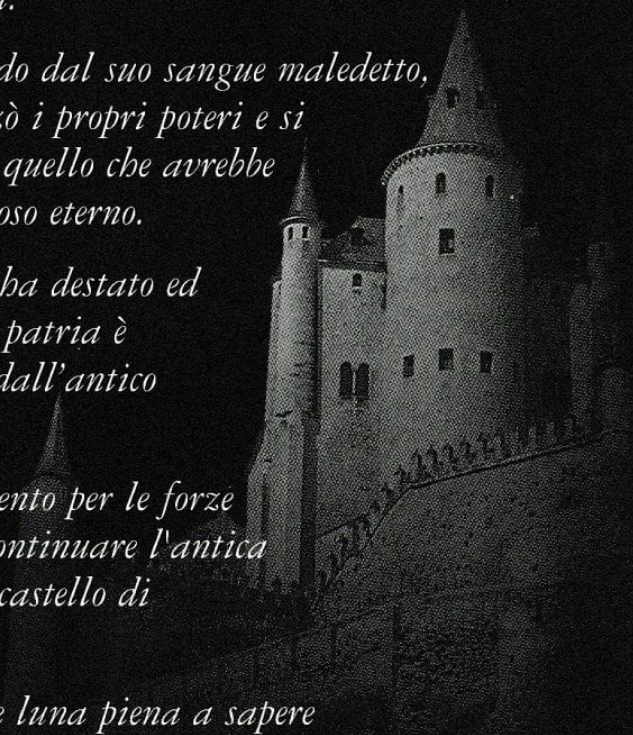
Proprio lo stesso Alucard che, anni prima, si era alleato a Ralph C. Belmont per distruggere il suo immortale padre, Vlad Tepes, alias Conte Dracula.

Per liberare il mondo dal suo sangue maledetto, Alucard neutralizzò i propri poteri e si dispose ad iniziare quello che avrebbe dovuto essere un riposo eterno.

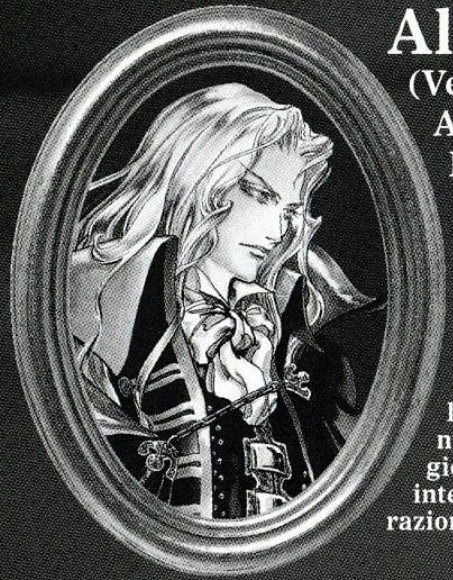
Ma ora qualcuno lo ha destato ed Alucard sa che la sua patria è nuovamente minacciata dall'antico maleficio.

E' quindi giunto il momento per le forze del Bene e del Male di continuare l'antica lotta senza quartiere. Il castello di Dracula ti attende...

E forse è solo la brillante luna piena a sapere chi l'avrà vinta.



I Personaggi

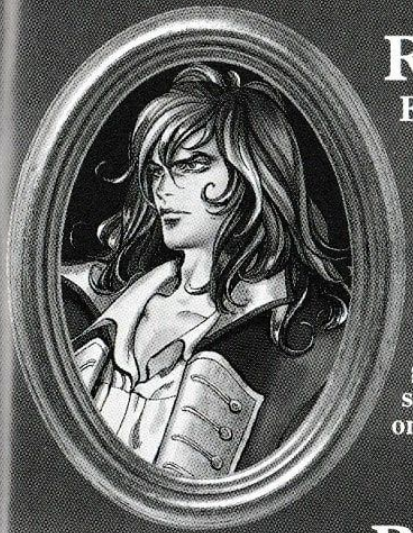


Alucard

(Vero nome: Adrian Farenheights Tepes)

Età: Si pensa che abbia 400 anni)

Figlio del Conte Dracula e di una madre umana, il bel viso androgino e le snelle fattezze di Alucard celano la grande forza fisica ed i suoi poteri di magia nera. La sua principale arma è la spada, ma ha anche poteri mutanti e può lanciare attacchi magici usando numerose reliquie e diversi oggetti. E' un giovane silenzioso e serio, dalla grande intelligenza e dal carattere calmo e razionale.



Richter Belmont

Età: 24 anni

Richter discende dalla famiglia dei Belmont, dediti cacciatori di vampiri che si sono battuti con valore per molti secoli contro il Conte Dracula. Richter ha sconfitto Dracula in una cruenta battaglia cinque anni fa, ma l'anno scorso è sparito senza lasciare tracce. Richter combatte con la sua sacra frusta donatagli dai suoi antenati. Questo focoso giovane ha un forte senso di giustizia ed onestà.

Maria Renard

Età: 17 anni

Una parente alla lontana della famiglia dei Belmont e la cognata di Richter. Maria è una cacciatrice di vampiri che cinque anni fa ha sconfitto Dracula insieme a Richter. Una donna intelligente ed intraprendente, con un misterioso potere di controllo sugli animali. Era partita alla ricerca di Richter, ma quando ha saputo della riapparizione di Castlevania entra da sola al castello.

Per Iniziare il Gioco

Quando su schermo appare il logo con il Titolo del gioco, premi il tasto Avvio per passare allo schermo di Selezione dei File.

① Selezione File (File Select): Seleziona un file
② Cambia Nome (Name Change): Cambia il nome che userai per il gioco
③ Copia File (File Copy): Copia un file
④ Cancella File (File Delete): Cancella un file

• Per iniziare un nuovo gioco

Seleziona un file libero dall'elenco "Selezione File" sullo schermo di Seleziona il Tuo Destino, quindi immetti il tuo nome nello schermo di Immissione Nome e infine premi il tasto Avvio per impostare queste selezioni. A conclusione del cortometraggio iniziale, il gioco prende il via dallo stadio finale del gioco precedente, "Il Bacio del Vampiro". Per i particolari delle mosse di base di Richter, vedi a pagina 11.

• Per proseguire un gioco salvato

Se hai salvato un gioco precedente su una memory card l'ultima volta che hai giocato, potrai riprendere il gioco da dove l'hai interrotto salvandolo. Inserisci la memory card nell'ingresso memory card 1 o 2, poi scegli "Selezione File" dallo schermo di Seleziona il Tuo Destino". Premi il tasto ⊗ ora il programma carica il gioco.

Controlla che la tua memory card abbia un numero sufficiente di blocchi liberi prima di iniziare il gioco. Si consiglia di non inserire né staccare alcun dispositivo periferico o memory card dal PlayStation dopo averlo acceso.

Le Regole del Gioco

Giocherai assumendo il ruolo di Alucard. Dovrai controllare minuziosamente le numerose stanze del castello di Castlevania, intensificando i tuoi poteri mentre scendi nelle viscere del castello. Raccogli le reliquie che trovi lungo il cammino, poiché ti consentiranno di entrare in stanze precedentemente inaccessibili.

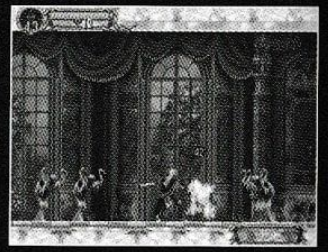
Quando sconfiggi un nemico e distruggi le candele potranno apparire armi secondarie o altro equipaggiamento. Il numero di attacchi che ti sarà possibile lanciare con le armi secondarie dipende dal numero di punti-cuore in tuo possesso. L'equipaggiamento accresce il tuo potere di attacco o di difesa. Raccogli i sacchi di dollari che avere più denaro con cui comperare oggetti e cose.

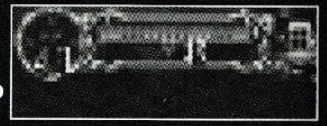
I tuoi poteri aumentano proporzionalmente al tuo livello di esperienza nel lottare e nel battere i nemici. Con il passare del tempo sarai in grado di sconfiggere nemici sempre più forti.

Se vieni ferito, il tuo livello vitale scenderà. Se questo livello diventa zero, il gioco si conclude e riappare lo schermo di Avvio. Se hai salvato i tuoi progressi su una memory card potrai riprendere il gioco dall'ultima posizione in cui lo hai salvato.

L'Organizzazione dello Schermo

(La Tua Prospettiva della Caccia)





• Durante il gioco

① Numero di cuori: Cala quando usi l'arma secondaria e aumenta quando raccogii dei cuori.

② Arma secondaria: Mostra le armi secondarie in tuo possesso.

③ Vite del giocatore: Il gioco ha termine quando non ti rimangono più vite.

④ Livello di magia: Scende quando lanci attacchi magici oppure usi effetti speciali, poi risale piano.

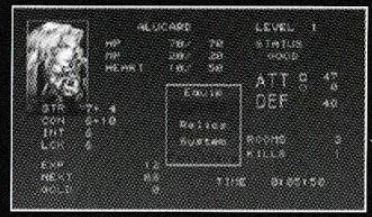
⑤ Nome del personaggio nemico: Appare quando ti avvicini ad un nemico (solo se possiedi la Magica Pergamena).

• Schermo della mappa

Mostra le stanze del castello che hai visitato e la tua attuale posizione. La mappa appare quando raccogli uno speciale oggetto.

Blu:	Indica le stanze che hai già visitato.
Blu opaco:	Indica le stanze che ti restano da visitare.
Trasparente:	Posizioni ignote
Cerchio di luce:	La tua attuale posizione

• Lo schermo secondario



Potrai controllare su schermo il livello di potere e lo status attuali di Alucard.

HP: Livello vitale

MP: Livello di magia

HEART: Numero di cuori

ROOMS: Il numero di stanze che hai visitato

BEAT: Il numero di nemici che hai sconfitto

LEVEL: Il livello attuale

STATUS: Mostra se ti hanno avvelenato, se ti hanno trasformato in pietra, ecc.

ATT(Tasti ⬛, ⬛): Mostra il potere di attacco per ciascun tasto, sempre se sei equipaggiato.

DEF: Mostra il potere di difesa, sempre se sei equipaggiato.

STR: Il livello di forza. Questo ha un effetto sul tuo potere d'attacco di base.

CON: La costituzione (ovvero quanto è forte il tuo corpo). Questo ha un effetto sul tuo potere di difesa di base.

INT: Il livello di intelligenza. Questo ha un effetto sul tuo potere di attacco magico.

LCK: La fortuna. Questo ha un effetto sui bersagli critici e su altre azioni.

EXP: I punti di esperienza.

NEXT: Il numero di punti che ti serviranno per passare al livello successivo.

GOLD: Quanto denaro hai.

EQUIP: Ti lascia equipaggiare armi, ecc. (vedi a pag. 16).

SPELLS: Un grafico che mostra gli incantesimi che hai imparato a fare (vedi pag. 19).

RELICS: Mostra gli effetti delle reliquie in tuo possesso e se esse sono equipaggiate o meno (vedi pag. 17).

SYSTEM: Impostazioni per equipaggiamento, tasti e audio (vedi pag. 20).

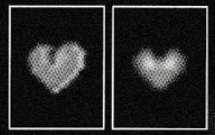
FAMILIARS: Mostra lo status dei servi che puoi attualmente controllare (se vuoi usare uno dei servi, lo devi selezionare fra le tue reliquie).

Gli Oggetti

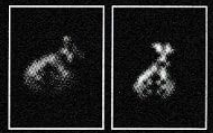
Alucard usa quattro tipi di oggetti: oggetti normali, equipaggiamento, reliquie ed armi secondarie.

• Oggetti normali

Gli oggetti possono apparire su schermo quando sconfiggi un nemico e distruggi le candele. Essi accresceranno il tuo potere.



Cuore piccolo/grande
Il numero di volte che potrai usare gli oggetti di attacco aumenta.



Sacchi di dollari
Ottenendo sacchi di dollari accresci il denaro in tuo possesso.

• Equipaggiamento

Si tratta di oggetti come arma, scudo, mantello, corazza, accessorio, ecc., che accresceranno il tuo potere di attacco o di difesa. Controllare sempre lo schermo secondario "EQUIP" quando ottieni un nuovo equipaggiamento. Fra gli altri possibili oggetti di questa categoria vi sono oggetti recuperabili come medicine e provviste.

Tasti ● e ● ...Sono rispettivamente la mano destra e la mano sinistra di Alucard e con essi potrai dare pugni ai nemici negli attacchi a mano nuda. Ti sarà possibile attaccare i nemici con spade, ecc, solo se ti equipaggi con gli oggetti di attacco. Alcuni di questi oggetti devono essere usati con entrambe le mani.

Se ti procuri oggetti come gli scudi, potrai difenderti alzandoli dinanzi a te.

Altri oggetti, come lo shuriken che lanci contro i nemici, sono utilizzabili una sola volta, mentre altri oggetti recuperabili, come provviste e medicine, vengono usati prima equipaggiandosi e poi premendo il tasto.

I tipi di armi

① Armi come pugni di ferro... efficaci nel combattimento corpo a corpo.
② Spade corte... Efficaci nel combattimento corpo a corpo. Le impugnature sono relativamente piccole.
③ Spade lunghe... L'arma di base da usare con una mano sola.
④ Grandi spade da usare con tutte e due le mani, come lo Zweihander... Potenti e a lungo raggio d'azione, ma occorrono entrambe le mani.
⑤ Armi per colpire e pugnalare, come la mazza... Con questi tipi di armi potrai sconfiggere efficacemente alcuni nemici.

A seconda di quali tasti userai per l'equipaggiamento, potrai creare combinazioni personali di attacchi liberi. Potrai inoltre trovare il potere nascosto di un'arma o di un equipaggiamento di protezione, premendo insieme alcuni tasti.

** Questi sono solo alcuni dei moltissimi oggetti del gioco.*

• Le reliquie

Le reliquie sono oggetti che ti lasciano usare poteri ed effetti speciali. Sono celate in varie stanze in tutto il castello. Vi sono stanze in cui non potrai entrare se prima non raccogli una particolare reliquia. Quando ottieni una reliquia, passa alla voce "Reliquie" sullo schermo secondario e controlla se essa si attivata o disattivata e quale effetto abbia. Se una reliquia è disattivata, questo significa che non avrà alcun effetto.

Cubo di Zoe
La prima reliquia che troverai. Se la disattivi, non appariranno oggetti anche se tu distruggi candele.

Pietra di Salto
Premi il tasto X mentre salti, per saltare due livelli alla volta.

Anima di Pipistrello
Ti permette di trasformarti in pipistrello, ma consuma potere magico.

Anima di Lupo
Ti permette di trasformarti in lupo, ma consuma potere magico.

Forma di Nebbia
Ti permette di trasformarti in nebbia, ma consuma potere magico.

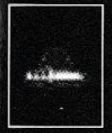
**Queste sono solo alcune delle moltissime reliquie del gioco.*

• Armi secondarie

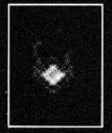
Puoi possedere solo uno di questi oggetti d'attacco alla volta. Quando raccogli una nuova arma secondaria, infatti, quella vecchia appare su schermo e poi scompare nel giro di qualche istante. Potrai passare da un'arma all'altra quante volte desideri, sempre che quella vecchia sia ancora su schermo. Ogni volta che usi un'arma secondaria consumerai alcuni cuori. Il numero di cuori che consumerai dipende dal tipo di arma secondaria in questione.

Bottiglia di acquasanta
Se scagliata sprigiona fiamme e causa danni.

Libro sacro
Le parole sacre contenute in questo libro danneggiano i nemici.



Coltello
Usalo per attaccare i nemici che ti stanno di fronte. E' un'arma rapida ma non molto potente.



Pietra di rimbalzo
Una speciale pietra che rimbalza dal pavimento o dalle pareti contro cui viene scagliata.

Bibuti
La personificazione di ceneri sacre creata da un santo. Danneggia i nemici che tocca.

Ascia
Un'ascia a mano, efficace se scagliata contro nemici che si trovano sopra di te.

Croce
L'arma secondaria più potente, usata per attaccare tutti i nemici su schermo.

Orologio
Ferma il tempo per i personaggi malvagi. Non ha però effetto su alcuni dei nemici.

Agunea
Abbatte i nemici con fulmini sacri. Mentre colpisce potrai continuare l'attacco tenendo premuto il tasto di attacco sino a quando non hai esaurito tutti i tuoi cuori.

Gli oggetti rientrano in varie categorie, ognuna con diverse caratteristiche che li rendono più efficaci contro determinati nemici ma inefficaci contro altri. Potrai determinare la categoria di un dato oggetto osservando il cambiamento di colore del corpo del nemico quando lo attacchi con quel particolare oggetto.

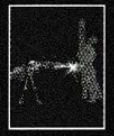
Fuoco
Arancione

Ghiaccio
Blu

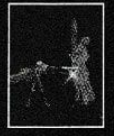
Fulmine
Giallo

Pugno
Marrone Chiaro

Taglio
Rosso


Tenebre
Verde Scuro

Sacro
Verde Chiaro


Pietra
Grigio

Veleno
Porpora

Assorbimento
Celeste

Gli incantesimi

Durante il gioco imparerai ad eseguire speciali comandi di attacco per fare incantesimi. Dovrai scoprire da solo la maggior parte degli incantesimi, facendo ripetuti tentativi. Gli incantesimi che impari sono visualizzati dal manu secondario alla voce "Incantesimi". Il tuo potere magico cala quando fai un incantesimo, ma il numero di cuori in tuo possesso non cambia. Non ti servono incantesimi per procedere con il gioco, ma essi ti saranno molto utili.

Il Tuo Stato

Alucard potrà essere vittima dei seguenti effetti se viene colpito da speciali attacchi dei nemici.

Pietra

Alucard si trasforma in statua e non può muoversi. Premi velocemente i Tasti Direzionali di sinistra e di destra per liberarlo. Il "Martello", un oggetto fra il tuo equipaggiamento, può venire usato per liberare Alucard immediatamente, ma Alucard non potrà usarlo per liberarsi da solo.

Veleno

Riduce per un dato periodo di tempo il potere di attacco e di difesa di Alucard. Usa l'"Antidoto" fra il tuo equipaggiamento per neutralizzare immediatamente il veleno.

Maledizione

Alucard perde per un determinato periodo di tempo il potere di attaccare e di difendersi con un'arma. Usa l'"Antimaledizione" fra il tuo equipaggiamento per spezzare la maledizione.

La selezione dei sistemi

Potrai cambiare le impostazioni del gioco passando alla voce "Sistema" dello schermo secondario. Salva le nuove impostazioni su una memory card, per conservarle.
Button Settings (Impostazioni dei tasti): Cambia le funzioni dei tasti del tuo controller. Premi i Tasti Direzionali di sinistra/di destra per cambiare le impostazioni.
Window color (Colore delle finestre): Cambia il colore delle finestre visualizzate durante l'intero gioco.
Sound (Audio): Imposta gli effetti sonori del gioco sulla diffusione in stereo o mono.

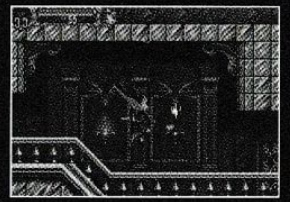
Le stanze

Nel castello di Castlevania troverai molti tranelli ad aspettarti e anche molti percorsi divergenti e stanze nascoste. Quando ottieni una particolare reliquia potranno improvvisamente apparire nuovi percorsi in stanze che hai già visitato, oppure ti verrà concesso l'ingresso in stanze precedentemente inaccessibili. Usa la mappa per tenerti al corrente della tua posizione, mentre setacci con attenzione luoghi che ti sembravano strani la prima volta che li avevi visti.

- **Stadio Finale: Il Bacio del Vampiro**

La battaglia di 5 anni fa, fra Richter e il Conte Dracula.

- **La Galleria di Marmo**

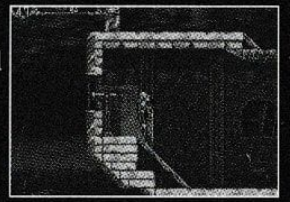


- **Ingresso a Castlevania**

Lo stadio in cui appare la Morte, alleata del Conte Dracula

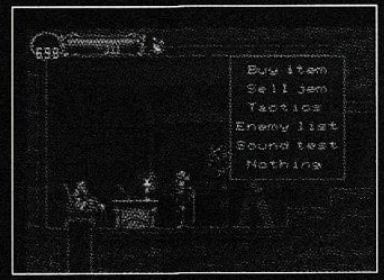
- **Il Posto d'Osservazione**

Dai un'occhiata attraverso il telescopio. Vedrai...



- **La Lunga Biblioteca**

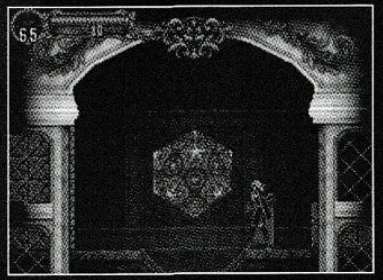
Qui potrai comperare oggetti ed informazioni in vendita dal Maestro Bibliotecario.



Buy item (Compra oggetto): Compra armi ed oggetti diversi.
Sell gem (Vendi gemma): Vendi le gemme che ti sei procurato, in cambio di denaro.
Tactics (Tattiche): Ottieni informazioni che ti aiuteranno a pianificare la battaglia.
Enemy list (Elenco nemici): Consulta dati sui nemici che hai affrontato.
Nothing (Nulla): Cancella.

- **Stanze sicure**

Si tratta di stanze in cui potrai riacquistare le forze e salvare i tuoi progressi. Ve ne sono in tutto il castello di Castlevania.



Save (Salva): Mettiti dietro il cubo al centro della stanza e premi i Tasti Direzionali verso l'alto. Quando il cubo cambia forma e diventa una bara, l'operazione di salvataggio è completa.

**Non estrarre o inserire memory cards durante la procedura di salvataggio.*

Crediti

- **Disegno e illustrazioni dei personaggi**

  Ayami Kojima

Ayami Kojima è un'illustratrice freelance di fumetti Manga e crea disegni e copertine per romanzi di orrore, azione e divertimento pubblicati in giappone. Le sue creazioni raffigurano un mondo di strana e bizzarra bellezza.

- **Produzione del brano musicale a conclusione del gioco**

  Rika Muranaka

Rika Muranaka è una giovane produttrice discografica giapponese che si è avvalsa dei suoi ottimi contatti con gli Stati Uniti per la produzione di musica pop contemporanea nera. Al momento è particolarmente impegnata nel campo dei multimedia, fra cui anche la produzione di CD-ROM musicali.

- **Brano musicale cantato a conclusione del gioco**

  Cynthia Harell

Una cantante impegnata nel settore della pubblicità ed in altre registrazioni di diverso tipo. Cynthia Harell canta la maggior parte degli spot pubblicitari realizzati negli Stati Uniti. Il suo album "Slice of Life", prodotto da Rika Muranaka, è uscito nel novembre del 1996.